

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1 Kesimpulan

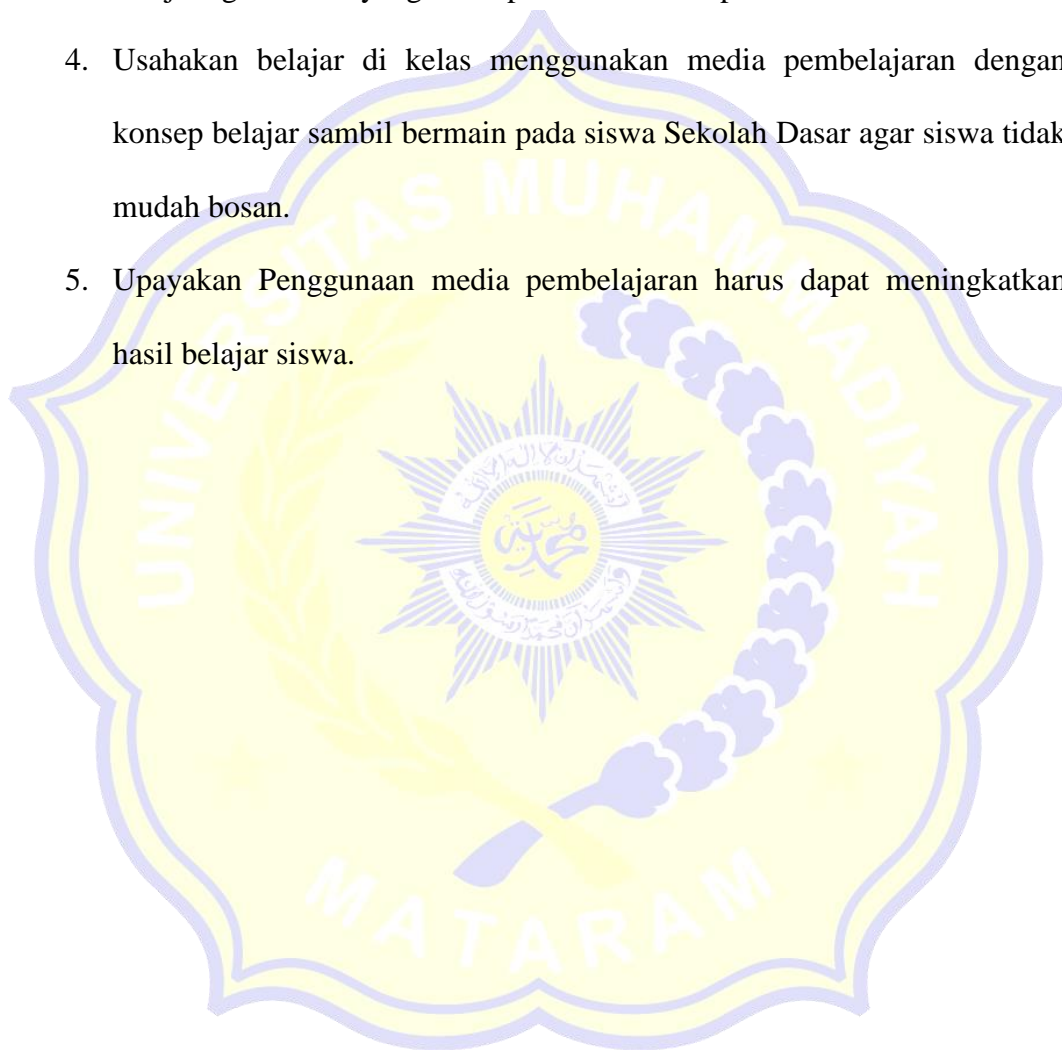
Berdasarkan output validasi berdasarkan seluruh validator menerangkan bahwa media pembelajaran ini sangat efektif buat dipakai dalam anak didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Pulau Boleng. Hal ini dibuktikan menggunakan output validasi pakar media menggunakan persentase skor yang diberikan 91,25% dan validasi materi sang pakar materi diberikan persentase skor 95,62% mengkategorikan sangat layak. Sedangkan uji kepraktisan yang diperoleh berdasarkan output respon peserta didik SD Negeri Pulau Boleng dengan pesentase skor sebanyak 95% dan observasi guru mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat praktis, dinyatakan sangat efektif setelah setelah melakukan uji lapangan dengan perolehan skor *pretest* 48,44 dan skor *posttest* 93,77 maka diperoleh *gain* standar 0,88. Maka hasil tes uji lapangan denga perhitungan *gain* standar menunjukan selisih antara *pretest* dan *posttest* termasuk dalam kategori tinggi.

#### 1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu :

1. Sebelum memulai proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran sebaiknya terlebih dahulu menyampaikan penggunaan media pembelajaran agar nantinya siswa paham dengan media yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung.

2. Usahakan setiap materi yang diajarkan guru harus menggunakan pembelajaran yang menarik perhatian, minat dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Penggunaan media pembelajaran harus sering digunakan dalam proses belajar agar materi yang disampaikan mudah dipahami siswa.
4. Usahakan belajar di kelas menggunakan media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain pada siswa Sekolah Dasar agar siswa tidak mudah bosan.
5. Upayakan Penggunaan media pembelajaran harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwi, Intan Maulita. 2018. *Pengembangan Media Permainan Roda Keberuntungan Tentang Bahaya Merokok Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-12 Tahun*.
- Fathurrohman, P, S, S. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Khairunnisa. 2017. *Pengembangan media roda putar berbasis website untuk keterampilan membaca bahasa prancis siswa kelas IX SMA Angkasa Adisutjipno*.
- Kusuma, Isna Ari. 2018. "pengembangan media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang".
- Nataliya, P. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Peserta didik Sekolah Dasar*.
- Nursina, sari. (2015). *Pengembangan media pembelajaran IPA Komik Model Inkuiri Terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir aplikatif dan sikap ilmiah peserta didik SMP*. Tesis tidak diterbitkan. UNY
- Pri, B, A. 2014. *Modul Pelatihan: Pengertian dan Perkembangan Konsep Media Pembelajaran serta Teori Belajar yang Melandasinya*.
- Prihatin, E. 2008. *Guru sebagai fasilitator*. Bandung: Karsa Mandiri Persada.
- Riska, E. A. 2016 "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Daerah Bugis Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa VII D SMP 2 Watansoppeng".
- Rochmad, (2012) *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. Jurnal Kreano*, ISSN: 2086-2334 *Jurusan Matematika FMIPA UNNES Vol 3 Nomor 1, Juni 2012*.

- Rosady. 2007. *Manajemen Public Realtions & Media Komunikasi: Konsepsi dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2016. *Pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sadiman. 2013. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo.
- Sadiman, S.A, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2013. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Suprihatiningrum, Jl. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. ARRuzz Media. Yogyakarta.
- Suprihatiningrum, Jl. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Wahyuni, D. 2017. *Pengaruh penggunaan media permainan roda hoki terhadap kemampuan menulis Hanzi pada peserta didik Kelas XI Bahasa SMA Negeri Cerme Tahun Ajaran 2016/2017*.





Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

E-mail: [fkip@ummat.ac.id](mailto:fkip@ummat.ac.id) Website: <http://fkip.ummat.ac.id>

Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 056/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/III/2021  
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

**Kepada**  
**Yth. Kepala Sekolah SDN Pulau Boleng**  
**di**  
**Tempat**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Farida  
NIM : 117180082  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD  
**Judul : Pengembanagn Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan**  
**Tempat Penelitian : SDN Pulau Boleng**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Wabillahirtaufiq Walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mataram, 30 Maret 2021



**Dr. H. Maemunah, S.Pd., M.H.**  
NIDN. 0802056801

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian dari Sekolah Dasar Pulau Boleng



**PEMERINTAH KABUPATEN MANGGARAI BARAT**  
**DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA**  
**SD NEGERI PULAU BOLENG**

Jln. Pulau Boleng No. Hp. 085339202095



SURAT KETERANGAN PENARIKAN PENELITIAN

Nomor : *09* /06.09/ Bb. SDN P. Boleng/ V/ 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD Negeri Pulau Boleng, Desa Batu Tiga, Kecamatan Boleng :

- 1. Nama : **SRIYANI, S.Pd. I**
- 2. Nip. : 19860704200904 2 008
- 3. Jabatan : Kepala Sekolah
- 4. Pangkat/ Gol. : Penata Tk. I III.d

Menerangkan bahwa :

- 1. Nama : **FARIDA**
- 2. Nim : 117180082
- 3. Jurusan/ Prodi : Pendidikan/ PGSD
- 4. Judul : Pengembangan media pembelajaran permainan roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas Lima ( V ) sekolah dasar pada tema “ PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN “
- 5. Tempat Sekolah : SD Negeri Pulau Boleng

Memang benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Pulau Boleng, Desa Batu Tiga, Kec. Boleng, Kab. Manggarai Barat, Prov. Nusa Tenggara Timur dari tanggal 20 April s/d 23 April 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Pulau Boleng, 24 April 2021

Kepala SD Negeri Pulau Boleng

**SRIYANI, S.Pd. I**

Nip. 19860704200904 2 008

### Lampiran 3.

#### Lembar Observasi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran

Nama guru : Jarim, S.Pd

Tema/Sub tema/Pembelajaran:

Kelas/Semester :

Dimohon kesediaan Bapak/Ibu guru SD Negeri Pulau Boleng untuk mengisi lembar penelitian proses pembelajaran dengan sejujur-jujurnya tanpa paksaan dari pihak manapun menggunakan tanda centang pada kolom nilai 1,2,3,4 sesuai dengan kriteria penilaian berikut:

- (1) Tidak praktis
- (2) Cukup praktis
- (3) Praktis
- (4) Sangat praktis

Untuk masukan berupa saran dan komentar Bapak/Ibu guru dapat mengisi pada kolom yang di sediakan

No.	Kriteria yang di nilai	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan				✓
2.	Mampu mengolah kelas dengan baik				✓
3.	Menciptakan komunikasi antara siswa dan siswi				✓
4.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut			✓	
5.	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran melaksanakan pembelajaran secara runtut			✓	
6.	Dapat membangun semangat kerja sama antar anggota kelompok				✓
7.	Dapat menanggapi pertanyaan siswa				✓
8.	Penguasaan materi selama pembelajaran				✓
9.	Media yang ditampilkan dapat meningkatkan gairah belajar siswa.				✓
10.	Dapat membantu siswa dengan mudah memahami pertanyaan pada kartu pertanyaan.				✓

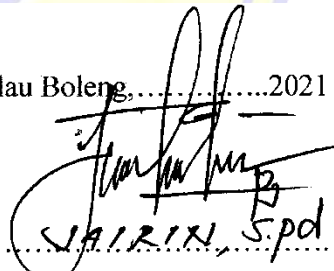


**Tabel kritik dan saran**

Kritik

Saran

Pulau Boleng.....2021

  
.....SAIRIN, S.pd

Lampiran 4.

**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
RODA KEBERUNTUNGAN PADA TEMA PERISTWA DALAM  
KEHIDUPAN  
UNTUK AHLI MATERI**

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di SDN Pulau Boleng. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesedian Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesedian Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

Nama : Nanang Rahmany, M.Pd  
NIP/NIDN :  
Pendidikan :  
Alamat :

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah dikembangkan terlebih dahulu
  2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu.
  3. Keterampilan skor dan kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik dan sangat tidak mudah.	1
2.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak menarik, Tidak mudah.	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4.	Sangat tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

c. Pernyataan-pernyataan angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013				✓
2.	Materi pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013				✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
4.	Materi pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan			✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sesuai dengan materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3			✓	
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah di mengerti siswa				✓
7.	Isi materi yang disajikan pada media permainan roda keberuntungan ini jelas				✓
8.	Bahasa yang digunakan dalam kartu pertanyaan telah menggunakan bahasa yang baku				✓
9.	Materi yang terdapat dalam media permainan roda keberuntungan telah sesuai dalam meningkatkan hasil belajar siswa				✓
10.	pertanyaan yang terdapat pada kartu sesuai dengan materi				✓

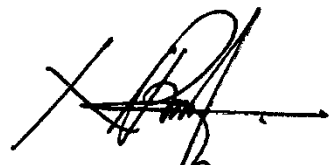
d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

Saran

- Buatlah pernyataan yg kata  
tdk baku dan kalimat yg tdk  
Efektif

Mataram, 24-3-2021

  
Hanang Rahman



**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
RODA KEBERUNTUNGAN PADA TEMA PERISTWIA DALAM  
KEHIDUPAN**

**UNTUK AHLI MATERI**

- a. Pengantar sehubung dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di SDN Pulau Boleng. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesedian Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesedian Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

Nama : JAIRIN, S.pd  
NIP/NIDN :  
Pendidikan :  
Alamat :

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah dikembangkan terlebih dahulu
  2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu.
  3. Keterampilan skor dan kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik dan sangat tidak mudah.	1
2.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak menarik, Tidak mudah.	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4.	Sangat tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

c. Pernyataan-pernyataan angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013				✓
2.	Materi pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013				✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
4.	Materi pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan				✓
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sesuai dengan materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3.				✓
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah di mengerti siswa			✓	
7.	Isi materi yang disajikan pada media permainan roda keberuntungan ini jelas			✓	
8.	Bahasa yang digunakan dalam kartu pertanyaan telah menggunakan bahasa yang baku			✓	
9.	Materi yang terdapat dalam media permainan roda keberuntungan telah sesuai dalam meningkatkan hasil belajar siswa				✓
10.	pertanyaan yang terdapat pada kartu sesuai dengan materi				✓

d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

Saran

Pulau Boleng,.....2021

  
A I R I N, S.pd.

**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
RODA KEBERUNTUNGAN PADA TEMA PERISTWA DALAM  
KEHIDUPAN**

**UNTUK AHLI MATERI**

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di SDN Pulau Boleng. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

Nama : SUKARDIN, S. Pd.I  
NIP/NIDN : 19721231 201406 1 021  
Pendidikan : SI, PAI  
Alamat : Pulau Boleng

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah dikembangkan terlebih dahulu
  2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu.
  3. Keterampilan skor dan kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik dan sangat tidak mudah.	1
2.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak menarik, Tidak mudah.	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4.	Sangat tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4



c. Pernyataan-pernyataan angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013				✓
2.	Materi pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013				✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
4.	Materi pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan				✓
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sesuai dengan materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3				✓
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah di mengerti siswa			✓	
7.	Isi materi yang disajikan pada media permainan roda keberuntungan ini jelas				✓
8.	Bahasa yang digunakan dalam kartu pertanyaan telah menggunakan bahasa yang baku				✓
9.	Materi yang terdapat dalam media permainan roda keberuntungan telah sesuai dalam meningkatkan hasil belajar siswa				✓
10.	pertanyaan yang terdapat pada kartu sesuai dengan materi				✓

d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

Saran

Pulau Boleng, .....2021



SUKARDIN, S.Pd.I .....  
Mp. 19721231 201406 1 021

**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
RODA KEBERUNTUNGAN PADA TEMA PERISTWA DALAM  
KEHIDUPAN**

**UNTUK AHLI MATERI**

- a. Pengantar sehubung dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di SDN Pulau Boleng. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesedian Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesedian Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

Nama : NURHAYATI

NIP/NIDN : -

Pendidikan : S1

Alamat : Pulau Boleng

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah dikembangkan terlebih dahulu
  2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu.
  3. Keterampilan skor dan kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik dan sangat tidak mudah.	1
2.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak menarik, Tidak mudah.	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4.	Sangat tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

Saran

Pulau Boleng, 22-04-2021

Nut

.....NURHAYATI.....



Lampiran 5.

### **Instrumen Validasi**

#### **INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN RODA KEBERUNTUNGAN PADA TEMA PERISTWA DALAM KEHIDUPAN UNTUK AHLI MEDIA**

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda keberuntunga nuntuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di SDN Pulau Boleng. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesedian Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajarandalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesedian Bapak/Ibusebagai validator ahli media.

Nama : Dr. Muhammad Nizar  
NIP/NIDN :  
Pendidikan :  
Alamat :

- b. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu.

3. Keterampilan skor dan kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik dan sangat tidak mudah.	1
2.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak menarik, Tidak mudah.	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4.	Sangat tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

c. Pernyataan-pernyataan angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik			✓	
2.	Kesesuaian warna yang diberikan pada media pembelajaran roda keberuntungan menarik			✓	
3.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sesuai dengan materi				✓
4.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan mudah digunakan			✓	
5.	Gambar yang terdapat pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sudah sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD				✓
6.	Keserasian desain dan format penulisan pertanyaan				✓
7.	Kesederhanaan tampilan media pembelajaran			✓	
8.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			✓	

9.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran permainan roda keberuntungan			✓	
10.	Desain kotak kartu pertanyaan menarik dan sesuai desain roda keberuntungan			✓	

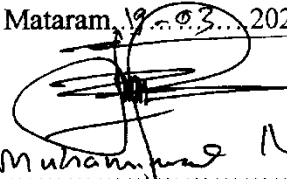
d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

Perbaiki putaran media agar tdk bnyak

Saran

Mataram, 19.03.2021

  
Dr. Muhammad Nizar

**Instrumen Validasi**  
**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN**  
**RODA KEBERUNTUNGAN PADA TEMA PERISTWIA DALAM**  
**KEHIDUPAN**  
**UNTUK AHLI MEDIA**

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda keberuntunga nuntuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di SDN Pulau Boleng. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesedian Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajarandalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesedian Bapak/Ibusebagai validator ahli media.

Nama : *JAIRIN, S.pd.*  
NIP/NIDN : -  
Pendidikan : *S.I*  
Alamat : *Pulau Boleng, Desa Batu Tiga*

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah dikembangkan terlebih dahulu
  2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu.



3. Keterampilan skor dan kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik dan sangat tidak mudah.	1
2.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak menarik, Tidak mudah.	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4.	Sangat tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

c. Pernyataan-pernyataan angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik				✓
2.	Kesesuaian warna yang diberikan pada media pembelajaran roda keberuntungan menarik				✓
3.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sesuai dengan materi				✓
4.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan mudah digunakan				✓
5.	Gambar yang terdapat pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sudah sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD			✓	✓
6.	Keserasian desain dan format penulisan pertanyaan				✓
7.	Kesederhanaan tampilan media pembelajaran			✓	
8.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			✓	

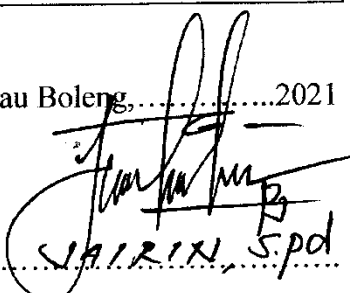
9.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran permainan roda keberuntungan				✓
10.	Desain kotak kartu pertanyaan menarik dan sesuai desain roda keberuntungan				✓

d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

Saran

Pulau Boleng, .....2021

  
 .....  
 SHAIRIN, S.pd

**Instrumen Validasi**  
**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN**  
**RODA KEBERUNTUNGAN PADA TEMA PERISTWA DALAM**  
**KEHIDUPAN**  
**UNTUK AHLI MEDIA**

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda keberuntunga nuntuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di SDN Pulau Boleng. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesedian Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajarandalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesedian Bapak/Ibusebagai validator ahli media.

Nama : SUKARDIN, S.Pd.I  
NIP/NIDN : 19721231 201406 1021  
Pendidikan : SI PAI  
Alamat : Pulau Boleng

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah dikembangkan terlebih dahulu
  2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu.

3. Keterampilan skor dan kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik dan sangat tidak mudah.	1
2.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak menarik, Tidak mudah.	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4.	Sangat tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

c. Pernyataan-pernyataan angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik				✓
2.	Kesesuaian warna yang diberikan pada media pembelajaran roda keberuntungan menarik			✓	
3.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sesuai dengan materi				✓
4.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan mudah digunakan				✓
5.	Gambar yang terdapat pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sudah sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD				✓
6.	Keserasian desain dan format penulisan pertanyaan				✓
7.	Kesederhanaan tampilan media pembelajaran			✓	
8.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓

9.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran permainan roda keberuntungan				✓
10.	Desain kotak kartu pertanyaan menarik dan sesuai desain roda keberuntungan				✓

d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

--

Saran

--

Pulau Boleng,.....2021

SUKARDI H, S.Pd. I  
NIP: 197212312014061021

**Instrumen Validasi**  
**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN**  
**RODA KEBERUNTUNGAN PADA TEMA PERISTWIA DALAM**  
**KEHIDUPAN**  
**UNTUK AHLI MEDIA**

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda keberuntunga nuntuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di SDN Pulau Boleng. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesedian Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajarandalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesedian Bapak/Ibusebagai validator ahli media.

Nama : NURHA/ATI  
NIP/NIDN : -  
Pendidikan : S1  
Alamat : Pulau Boleng

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah dikembangkan terlebih dahulu
  2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu.

3. Keterampilan skor dan kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik dan sangat tidak mudah.	1
2.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak menarik, Tidak mudah.	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4.	Sangat tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

c. Pernyataan-pernyataan angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik				✓
2.	Kesesuaian warna yang diberikan pada media pembelajaran roda keberuntungan menarik				✓
3.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sesuai dengan materi				✓
4.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan mudah digunakan				✓
5.	Gambar yang terdapat pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sudah sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD				✓
6.	Keserasian desain dan format penulisan pertanyaan				✓
7.	Kesederhanaan tampilan media pembelajaran			✓	
8.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			✓	

9.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran permainan roda keberuntungan				2
10.	Desain kotak kartu pertanyaan menarik dan sesuai desain roda keberuntungan				2

d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

Saran

Pulau Boleng, 22.04.2021

Nut  
NURHAYATI



Lampiran 6.

### INSTRUMENT ANGKET RESPON UNTUK SISWA

Nama : Muhammad Taufik  
Sekolah : SDN Pulau Belang  
Kelas : 2<sup>nd</sup> year

Petunjuk

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. Pertanyaan tersebut sesuai dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberi tanda centang.
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediannya dalam mengisi angket.

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Setuju	Tidak setuju
1.	media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	✓	
2.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini menarik untuk mainkan	✓	
3.	Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan saya semangat untuk belajar	✓	
4.	Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan	✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	✓	

6.	Warna pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik	✓	
7.	Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan ini sangat jelas dan mudah di baca	✓	
8.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sangat jelas	✓	
9.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini tepat untuk digunakan belajar tematik tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓	
10.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sangat aman untuk dimainkan	✓	

$$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$



### INSTRUMENT ANGKET RESPON UNTUK SISWA

Nama : Muhammad Irwan  
 Sekolah : SDN Pulau Bolong  
 Kelas : 6

**Petunjuk**

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. Pertanyaan tersebut sesuai dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberi tanda centang.
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediannya dalam mengisi angket.

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Setuju	Tidak setuju
1.	media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	✓	
2.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini menarik untuk mainkan	✓	
3.	Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan saya semangat untuk belajar	✓	
4.	Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan	✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	✓	

6.	Warna pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik	✓	
7.	Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan ini sangat jelas dan mudah di baca	✓	
8.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sangat jelas	✓	
9.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini tepat untuk digunakan belajar tematik tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓	
10.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sangat aman untuk dimainkan	✓	

$$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$



### INSTRUMENT ANGKET RESPON UNTUK SISWA

Nama : Julkipli  
 Sekolah : SDN Pulau Belang  
 Kelas : 6

**Petunjuk**

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. Pertanyaan tersebut sesuai dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberi tanda centang.
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediannya dalam mengisi angket.

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Setuju	Tidak setuju
1.	media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	✓	
2.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini menarik untuk mainkan	✓	
3.	Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan saya semangat untuk belajar	✓	
4.	Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan	✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	✓	

6.	Warna pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik	✓	
7.	Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan ini sangat jelas dan mudah di baca	✓	
8.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sangat jelas		✓
9.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini tepat untuk digunakan belajar tematik tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓	
10.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sangat aman untuk dimainkan	✓	

$$\frac{9}{10} \times 100 = 90\%$$



### INSTRUMENT ANGKET RESPON UNTUK SISWA

Nama : Mira aulia  
 Sekolah : SDN Pulau Boleng  
 Kelas : Empat

**Petunjuk**

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. Pertanyaan tersebut sesuai dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberi tanda centang.
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediannya dalam mengisi angket.

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Setuju	Tidak setuju
1.	media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	✓	
2.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini menarik untuk mainkan	✓	
3.	Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan saya semangat untuk belajar	✓	
4.	Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan	✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	✓	

6.	Warna pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik	✓	
7.	Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan ini sangat jelas dan mudah di baca	✓	
8.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sangat jelas	✓	
9.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini tepat untuk digunakan belajar tematik tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓	
10.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sangat aman untuk dimainkan	✓	

$$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$





### INSTRUMENT ANGKET RESPON UNTUK SISWA

Nama : Sahwan Ramadhan  
 Sekolah : SDN Pulau Boleng  
 Kelas : enam

Petunjuk

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. Pertanyaan tersebut sesuai dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberi tanda centang.
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediannya dalam mengisi angket.

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Setuju	Tidak setuju
1.	media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	✓	
2.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini menarik untuk mainkan	✓	
3.	Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan saya semangat untuk belajar	✓	
4.	Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan	✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	✓	

6.	Warna pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik	✓	
7.	Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan ini sangat jelas dan mudah di baca	✓	
8.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sangat jelas	✓	
9.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini tepat untuk digunakan belajar tematik tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓	
10.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sangat aman untuk dimainkan	✓	

$$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

==



### INSTRUMENT ANGKET RESPON UNTUK SISWA

Nama : Muhammad Faris  
 Sekolah : SDN Pulau Boleng  
 Kelas : VI

**Petunjuk**

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. Pertanyaan tersebut sesuai dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberi tanda centang.
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediannya dalam mengisi angket.

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Setuju	Tidak setuju
1.	media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	✓	
2.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini menarik untuk mainkan	✓	
3.	Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan saya semangat untuk belajar	✓	
4.	Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan	✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	✓	

6.	Warna pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik	✓	
7.	Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan ini sangat jelas dan mudah di baca	✓	
8.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sangat jelas		✓
9.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini tepat untuk digunakan belajar tematik tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓	
10.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sangat aman untuk dimainkan	✓	

$$\frac{9}{10} \times 100 = 90\%$$



### INSTRUMENT ANGKET RESPON UNTUK SISWA

Nama : Siti Samsia  
 Sekolah : SDN Pulau Boleng  
 Kelas :

Petunjuk

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. Pertanyaan tersebut sesuai dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberi tanda centang.
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediannya dalam mengisi angket.

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Setuju	Tidak setuju
1.	media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	✓	
2.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini menarik untuk mainkan	✓	
3.	Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan saya semangat untuk belajar	✓	
4.	Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan	✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	✓	

6.	Warna pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik		✓
7.	Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan ini sangat jelas dan mudah di baca	✓	
8.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sangat jelas	✓	
9.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini tepat untuk digunakan belajar tematik tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓	
10.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sangat aman untuk dimainkan	✓	



### INSTRUMENT ANGKET RESPON UNTUK SISWA

Nama : *NyR Wati*  
 Sekolah : *SDN Pulau Boleng*  
 Kelas :  
 Petunjuk

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. Pertanyaan tersebut sesuai dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberi tanda centang.
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediannya dalam mengisi angket.

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Setuju	Tidak setuju
1.	media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	✓	
2.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini menarik untuk mainkan	✓	
3.	Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan saya semangat untuk belajar	✓	
4.	Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan	✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	✓	

6.	Warna pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik	✓	
7.	Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan ini sangat jelas dan mudah di baca	✓	
8.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sangat jelas	✓	
9.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini tepat untuk digunakan belajar tematik tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan		✓
10.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sangat aman untuk dimainkan	✓	





## INSTRUMENT ANGKET RESPON UNTUK SISWA

Nama : nur yifa  
 Sekolah : SDN Pulau boleng  
 Kelas :

Petunjuk

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. Pertanyaan tersebut sesuai dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberi tanda centang.
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediannya dalam mengisi angket.

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Setuju	Tidak setuju
1.	media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	✓	
2.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini menarik untuk mainkan	✓	
3.	Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan saya semangat untuk belajar	✓	
4.	Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan	✓	
5.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	✓	

6.	Warna pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan menarik	✓	
7.	Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan ini sangat jelas dan mudah di baca	✓	
8.	Gambar pada media pembelajaran permainan roda keberuntungan sangat jelas	✓	
9.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini tepat untuk digunakan belajar tematik tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓	
10.	Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini sangat aman untuk dimainkan		✓



Lampiran 7.Kisi-kisi Soal

Nama siswa : Muhammad Irfan  
Kelas : 1  
Tema/Sub tema/ Pembelajaran : 7-2-3  
Hari/ Tgl : 23 April 2021

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap benar!

1. Proklamasi kemerdekaan Indonesia terjadi pada tanggal.....
- a. 20 Mei 1908
  - b. 21 April 1945
  - ☒ c. 17 Agustus 1945
  - d. 28 Oktober 1945
2. Tokoh yang membaca proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah.....
- a. Drs. Moh. Hatta
  - ☒ b. Ir. Soekarna
  - c. Ahmad Soebardjo
  - d. Moh. Roem
3. Peristiwa heroik di Surabaya terjadi di hotel Yamato dikarenakan.....
- ☒ a. Belanda mengibarkan bendera merah putih biru
  - b. Jepang meracuni banyak sumber mata air bagi warga
  - c. Belanda menyembunyikan banyak senjata di hotel Yamato
  - d. Jepang memaksa rakyat Surabaya membantunya
4. Peristiwa proklamasi kemerdekaan disambut rakyat dengan.....
- a. Sedih
  - b. Ketakutan
  - c. Marah
  - ☒ d. Bahagia
5. Pertempuran heroik terjadi di Semarang dalam mendukung proklamasi kemerdekaan. Pertempuran itu telah membuat gugur ribuan pemuda pejuang, pertempuran tersebut berlangsung selama.....

- ☒ a. 5 hari
- b. 1 bulan
- c. 7 hari
- d. 10 hari

6. Teks proklamasi kemerdekaan Indonesia ditanda tangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama.....

- ☒ a. Bangsa Indonesia
- b. Bangsa jepang
- c. Bangsa belanda
- d. Surabaya

7. Indonesia adalah Negara yang memiliki keberagaman suku budaya dan agama. Agar tidak terjadi perpecahan maka sikap kita adalah.....

- a. Saling mencurigai
- ☒ b. Saling menghormati
- c. Tidak mau mendengarkan nasehat
- d. Tidak mau tau

8. Manusia selalu membutuhkan bantuan manusia lainnya, atau manusia disebut makhluk...

- a. Individu
- ☒ b. Bersama
- ☒ c. Sosial
- d. Material

9. Perbedaan yang ada di Indonesia, bukanlah sebuah ancaman tetapi sebagai.....bangsa

- ☒ a. Pemersatu
- b. Perbedaan
- c. Penghalang
- d. pembeda

10. Semboyan yang mengikat keberagaman bangsa menjadi satu kesatuan di ambil dari kalimat "Bhineka tunggal ika" semboyan tersebut berbunyi...

- ☒ a. Meskipun berbeda-beda, tetapi tetap satu jua
- b. Berbeda-beda tetap Satu
- c. Walaupun berbeda-beda tetap menjadi kesatuan

11. Sikap dalam menghadapi teman yang mempunyai budaya yang berbeda yaitu....

- a. Meniru budaya teman
- b. Saling menghina
- ☒ c. Saling menghargai dan menghormati
- d. Membeda-bedakan teman

12. Bagaimanakah sikap yang menciptakan kerukunan di kelas yaitu.....

- ☒ a. Sikap yang baik dan tidak melanggar peraturan di kelas
- b. Sikap kasar kepada teman dan melanggar peraturan di kelas
- c. Tidak membantu teman membersihkan kelas
- d. Memusuhi temen kelas

13. Indonesia terdiri dari berbagai suku dan budaya yang tersebar dari Sabang sampai merauke, namun hal itu bukan menjadi sesuatu yang menyebabkan perpecahan bangsa. Negara kita mempunyai semboyan untuk membina persatuan yaitu.....

- a. Tut wuri Handayani
- b. Garuda Pancasila
- ☒ c. Bhineka Tunggal Ika
- d. Ing ngarso sung tuladha

14. Makna yang diambil dengan adanya persatuan dan kesatuan dalam masyarakat adalah....

- a. Terjadinya perselisihan
- b. Terjadinya kerusuhan antar warga
- c. Timbulnya pertengkaran dalam masyarakat
- ☒ d. Terciptanya Keamanan dan ketertiban dalam masyarakat

15. Kalimat “Bhineka Tunggal Ika” pada lambang Negara Indonesia diambil dari kitab sutasoma karangan.....

- a. Mpu Gandring
- ☒ b. Mpu Tantular
- c. Patih Gajamada
- d. Pangeran Diponegoro

16. Dalam kehidupan masyarakat yang beranekaragam, maka sikap yang perlu kita kembangkan adalah

- a. Tangguh
- b. Pantangmenyerah
- ☒ c. Menghormati
- d. Mengacuhkan

17. Perhatikan gambar dibawah ini, bentuk kalimat Tanya yang sesuai adalah.....



- ☒ a. Mengapa Indonesia mempunyai keberagamanpakaian adat?
- b. Apa yang menyebabkan Indonesia memiliki keberagaman makanan?
- c. Keberagaman apa saja yang ada di Indonesia?
- d. Dimana yang memilikikeberagamantempatberibadah?

18. Teks peroklamasi dibaca oleh Ir. Soekarno.

Kosakata baku pada kata peroklamasikan adalah.....

- a. Peroklamasi
- b. Prokelamasi
- ☒ c. Proklamasi
- d. Perokelamasi

- ~~19.~~ Apa alasan pemuda Bali melakukan perlawanan terhadap Jepang?....
- a. Pihak Jepang selalu menghambat upaya perundingan untuk menegakkan kedaulatan RI
  - b. Terjadinya kerusuhan antar warga
  - c. Timbulnya pertengkaran dalam masyarakat
  - ☒ d. Terciptanya keamanan dan ketertiban dalam masyarakat

~~20.~~ Salah satu bentuk wujud nyata adanya kerukunan dan persatuan dimasyarakat adalah gotong royong!

Ubahlah kalimat diatas menjadi kalimat efektif

- ☒ a. Salah satu wujud nyata adanya kerukunan dan persatuan dimasyarakat adalah gotong royong!
- b. Salah satu bentuk wujud adanya kerukunan dan persatuan dimasyarakat adalah gotong royong!
  - c. Salah satu bentuk wujud nyata adanya kerukunan dan persatuan dimasyarakat adalah gotong royong!
  - d. Salah satu nyata adanya kerukunan dan persatuan dimasyarakat adalah gotong royong!

~~21.~~ Pembacaan teks naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus 1945!

Apakah kalimat diatas merupakan contoh kalimat efektif atau tidak efektif?

- ☒ a. Efektif
- b. Tidak efektif
  - c. Efektif dan tidak efektif
  - d. Sangat efektif

~~22.~~ Siapakah pahlawan proklamator yang di juluki singa podium?

- ☒ a. Drs. Moh. Hatta
- b. Ir. Soekarno
  - c. Ahmad Soebârjo
  - d. Sultan Syahrir

23. Kapan dan dimana Ir. Soekarno di lahirkan?

- a. Surabaya, 6 Juni 1901
- ☒ b. Bukit tinggi, Sumatra Barat 12 agustus 1902
- c. Semarang, 10 mei 1901
- d. Jakarta, 6 Juni 1902

24. Dimana peristiwa perobekan bendera Belanda?

- ☒ a. Hotel Yamato, Tunjungan, Surabaya
- b. Hotel Marina, Tunjungan, Jakarta
- c. Hotel Ayana, Tunjungan, Surabaya
- d. Hotel Kharisma, Tunjungan, Jakarta

25. Bagaimana cara seorang siswa dalam meneruskan perjuangan para pahlawan dalam mengisi kemerdekaan?

- ☒ a. Belajar dengan rajin
- b. Bolos sekolah
- c. Menghabiskan uang jajan
- d. Makan yang banyak

*g = 23*      *g*  
*2*  
*//*



Lampiran 8.

### REKAP NILAI KELAS V SDN PULAU BOLENG

No.	Nama siswa	Soal pretest																									Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1.	Cinta Laura	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	10	40
2.	Debi	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	16	64
3.	Julkipli	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	7	28
4.	Muhammad irul	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	13	52
5.	Muhammad Faris	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	10	40
6.	Mira Aulia	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	15	60
7.	Nia Rahmadani	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	10	40
8.	Riski Aditia	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	10	40
9.	Sintia	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	15	60

No.	Nama siswa	Soal post-test																									Total skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1.	Cinta Laura	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96
2.	Debi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100
3.	Julkipli	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84
4.	Muhammad irul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23	92
5.	Muhammad Faris	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96
6.	Mira Aulia	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96
7.	Nia Rahmadani	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
8.	Riski Aditia	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88
9.	Sintia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100

Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Sekolah** : SDN Pulau Boleng  
**Kelas** : V/ 2 (dua)  
**Tema 7** : Peristiwa Dalam Kehidupan  
**Sub tema** : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan  
**Pembelajaran ke-** : 3  
**Fokus Pembelajaran:** Bahasa Indonesia, IPS dan Pkn  
**Alokasi Waktu** : 1 x Pertemuan (5 x 35 menit)

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR**

**Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana.	3.5.1 mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana. 3.5.2 mendiskusikan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek : apa,

	dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana.
4.5 memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana serta kosa kata baku dan kalimat efektif.	4.5.1 menyampaikan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosa kata baku dan kalimat efektif.

## IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 3.4.1 mendiskusikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
4.4 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 menyampaikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

## Pkn

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat.
4.3 menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.	4.3.1 mendiskusikan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat. 4.3.2 menyampaikan contoh kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca dan berdiskusi, siswa dapat mengenal proklamator kemerdekaan indonesia dengan penuh kepedulian.

2. Dengan membaca dan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa heroik dalam menyambut proklamasi kemerdekaan dengan penuh tanggung jawab.
3. Dengan membaca dan mengamati, siswa dapat mengidentifikasi nilai-nilai luhur dalam keberagaman masyarakat dengan penuh kepedulian.
4. Dengan mengamati, siswa dapat mengetahui kegiatan-kegiatan yang menunjukkan nilai-nilai persatuan dalam keragaman dengan penuh tanggung jawab.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks penjelasan peristiwa proklamasi kemerdekaan indonesia.
2. Menjelaskan peristiwa heroik dalam menyambut proklamasi kemerdekaan.
3. Dan kegiatan masyarakat disekitar tempat tinggalnya.

#### E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : saintifik

Metode : permainan, diskusi, ceramah dan penugasan

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam, menayakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.</li> <li>• Siswa diajak menyanyikan lagu indonesia raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.</li> <li>• Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>• Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.</li> </ul>	15 menit
Kegiatan inti	<p><b>Ayo membaca:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca dalam hati isi bacaan 97-106 selama 15 menit</li> <li>• Selesai membaca, guru memberikan pertanyaan</li> </ul>	2 jam 50 menit



	<p>kepada beberapa siswa secara spontan dan acak untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap isi bacaan.</p> <p><b><i>mengasosiasi:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan media pembelajaran permainan roda keberuntungan dan menginformasikan aturan permainannya.</li> <li>• Setelah itu guru membagi siswa minimal 3 kelompok dengan cara berhitung dari angkat 1 sampai angka yang ditentukan, setelah siswa selesai berhitung kemudian guru meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan angka yang di dapat.</li> <li>• Kemudian guru meminta untuk masing-masing perwakilan kelompok maju kedepan untuk memutar roda keberuntungan untuk menentukan kartu pertanyaan apa yang kelompoknya dapatkan.</li> <li>• Setelah masing-masing kelompok mendapatkan kartu pertanyaan, kemudian guru meminta untuk masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang jawaban dari pertanyaan tersebut selama 2 menit.</li> <li>• Sebelum permainan berakhir, guru dan siswa berdiskusi terkait jawaban dan skor yang didapatkan tiap kelompok sekaligus membacakan pemenang permainan tersebut.</li> </ul> <p><b><i>Ayo menulis</i></b></p> <p>Pada kegiatan ayo menulis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok menulis</li> </ul>	
--	---	--

	<p>biografi sederhana mengenai bapak proklamasi kemerdekaan indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian guru melakukan games spidol pintar dengan bernyanyi disini senang disana senang untuk menentukan perwakilan tiap kelompok yang akan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya didepan guru dan temen-temannya. Pada kegiatan tahukah kamu:</li> </ul> <p><b>Ayo berlatih</b>  Pada kegiatan ayo berlatih:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama kelompoknya menceritakan mengapa rakyat di seluruh daerah di indonesia sangat antusias mendegar dan menyambut berita mengenai proklamasi kemerdekaan indonesia.</li> <li>• Setiap kelompok secara bergantian membacakan hasil kerjanya untuk mendapatkan tanggapan dari kelompok lain dan gurunya.</li> </ul> <p><b>Ayo mengamati</b>  Pada kegiatan ayo mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengamati dan menyebutkan berbagai keragaman yang terdapat di kelasnya.</li> <li>• Hasil pengamatan siswa digunakan sebagai bahan untuk mengisi tabel pada buku siswa.</li> <li>• Tabel hasil pengamatan saling ditukarkan antara kelompok untuk dikoreksi dan dievaluasi.</li> </ul> <p><b>Ayo berlatih</b>  Pada kegiatan ayo berlatih:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama kelompoknya melakukan pengamatan</li> </ul>	
--	--	--

	<p>terhadap masyarakat sekitarnya untuk mencari tahu pentingnya persatuan dalam masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menggunakan lembar atau table pengamatan.</li> <li>• Setelah mengamati siswa bersama kelompoknya diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil pengamatannya.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini?</li> <li>2. Apa saja yang dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar?</li> </ol> </li> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu: meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru.</li> <li>• Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</li> </ul>	10 menit

### G. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : “Peristiwa Dalam Kehidupan” Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Media pembelajaran roda keberuntungan

### H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

#### 1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap : Tanggung Jawab, Kerjasama, Disiplin, Peduli
- Penilaian Pengetahuan : Pilihan Ganda
- Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

#### 2. Bentuk Instrumen Penilaian

- Penilaian sikap

#### Kriteria Penilaian ranah afektif

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Ket
		Tanggung Jawab				Disiplin				Peduli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
11.														
12.														
13.														
14.														
15.														



Keterangan :

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

b. Penilaian Pengetahuan

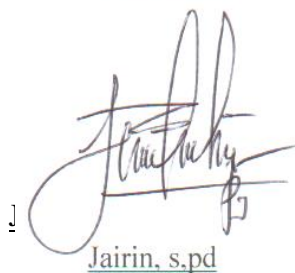
1. Tes tulis : PG Sebanyak 25 nomor dengan bobot:

Bobot jawaban benar : 1

Bobot jawaban salah : 0

Skor maksimal : 100

Guru kelas V



Jairin, s.pd

Pulau Boleng, ~~22 April~~ 2021

Peneliti



Farida

Nim. 117180082



Mengetahui

Kepala SDN Pulau Boleng



Sriyani, S.Pd.

Nip. 198607042009042008

## Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Kegiatan validasi media dan materi kegiatan menjelaskan cara penggunaan media



Kegiatan pemutaran roda dan pengisian angket pada uji terbatas



Kegiatan proses belajar di dalam kelas dan diskusi bersama anggota kelompok pada uji lapangan



Kegiatan proses belajar di dalam kelas untuk uji lapangan



Kegiatan membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas